HARMONY

1992
11

■CRI社長に中山社長
■第35期下期体制決定！
■SONIC2 11月21日発売

113

第35期全社スローガン

16bit世界制覇、3,000億円企業への挑戦

HARMONY

NOV. 1992

CRI社長に就任した中山社長

人気を集めたニュープライズ

SONIC 2

CRI社長に中山社長が就任!!

10月1日付で、CSKグループのマルチメディアおよびAIの開発研究機関である㈱CSK総合研究所（略称　CRI　本社東京　資本金1億1千万円）の新社長に中山社長が就任されました。

これは、SEGAの持っている企画力、販売力とCRIの先端開発技術力を融合し、マルチメディアをアミューズメント分野から一気に開花させることが大きなねらいでもあります。

CRIはこれまで、映像、音声の圧縮・出力技術、通信・検査・言語処理技術等のマルチメディアにおける基礎技術を研究開発し、そのノウハウの蓄積があります。

会社名：株式会社　CSK総合研究所（CRI）
〒206　東京都多摩市舞訪2-5-1
CSK情報教育センター研究棟6F
TEL：0423－75－1271
FAX：0423－75－0095
資本金：1億1千万円
設　立：昭和58年10月

セガ　アミューズメントマシン 秋の新製品発表会開催

10月15日東京流通センター　アールンホール、19日セガ関西支店ショールームにて、秋の「新製品発表会」と題してプライベートショーが行われました。招待者は主に取引先オペレーターやディストリビューターで、小雨降る悪天候にもかかわらず600名余りのご来場がありました。

先のAMショーでお目見えしなかった新製品を中心に、当社の新しいラインナップが一同に披露されました。

ビデオゲームにおいては、29インチモニター採用の新型筐体〝アストロシティ〟（焼却、再利用が可能な樹脂を用いた地球に優しい新キャビネット）が登場し、新ソフトとしては〝ダークエッジ〟〝ルーニーチューン〟（システム32）といったおもしろそうなソフトがたくさん発表されました。

また、まもなくロケーションに設置されるVR（TWIN）には常に人だかりで、迫力あるレースを繰り広げていました。

アームを掴むことによってアッパー、フック、ストレートを繰り出せるボクシングゲーム〝スーパーヘビーウェイトチャンプ〟（仮称）も人気を集めていました。カラフルで大きなビンゴパーティーを真近で見ながら、メダルゲームに熱中している人もいました。

UFOキャッチャーのニュープライズの〝冬物語〟では、サンタ・トナカイ・雪だるま・ツリーはもちろんのこと、ソニックとアンパンマンもクリスマスバージョンに大変身！

この発表会で販売担当者は、秋から年末にかけての確かな手応えが得られたようです。

来年度学卒者　内定式

去る10月1日、来春、大学を卒業する当社の内定者350名を東京（品川パシフィックホテル）、大阪（江坂東急イン）、福岡（博多シティホテル）の3地区に招待、内定式ならびに懇親会を開きました。

東京会場においては、内定式終了後の懇親会で、セガに関するクイズ大会が行われ、式では多少緊張ぎみだった内定者たちも、賞品のメガCDやメガドライブ獲得を目指して、大いに盛り上がりました。入社前から、社員でも難しい質問を次々と答えていく内定者たちをみて、大変たのもしく、来年4月には無事卒業して、一日も早く一緒に仕事をしたいなぁという気持ちになりました。

また、懇親会では、当日出席した幹部社員と積極的に話をしている姿があちこちで見られ、とても有意義な一日となりました。

今年の求人状況は、バブル経済崩壊で、学生たちにとって厳しい年といわれ、当社にも従来に増して多数の応募があり、内定者は約8倍の難関を突破した優秀な人たちです。来年の入社式が本当に待ち遠しいものです。

「小さな凸」の提案

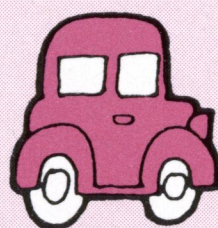
いままで各玩具メーカーが独自で活動していました目の不自由な子供達でも一緒に遊べる玩具の開発及び普及促進を(福)日本点字図書館の協力のもとに、小さな凸の委員会が一昨年前に設立されました。「小さな凸」とはプッシュホン電話の⑤にある凸のように、視覚障害者に、小さな配慮がなされているものを指しています。

配慮がなされている物といえば、テレフオンカードの凹み、プラットホームの足元の危険をしらせる黄色い帯程度しか一般的には知られていないのですが、同じ形状のボトルにはいったシャンプーとリンスの片方に凸がついていたり、カセットテープのA面B面が触れると分かるようになっている等気が付かない所でいろいろと配慮がほどこされています。玩具業界としては長続きさせる、金銭的な負担を最小限におさえるといったことも踏まえ、福祉的、ボランティア的な意味合いよりも、同じ商品で少しの配慮をする事によって、より多くのお客様に満足して遊んでいただく事を目的としています。商品の原則としては、〝晴盲共遊玩具〟で、晴眼者と視覚障害児が一緒に楽しく遊べる玩具である事、が大前提で特別な商品ではない、と言う事です。晴盲共遊玩具に認定された場合には対象商品のパッケージ／カタログ等に「盲導犬マーク」を表示する事ができ、店頭でそのマークが入っているのを見れば、視覚障害児も遊べる玩具である事がわかる様になります。セガ商品でミッフィーのオルゴールカー、ボタンドール、プレーリング、ベビーラッパの4点がモニター調査の結果、全て合格しました。企業活動の一環として今後とも積極的に参加していきます。

交通安全講習会

さる9月29日(火)午後1時30分より本社大会議室において、交通安全講習会が開催されました。

対象は会社車両を使用している各部門の車両管理者と、会社車両単独運転許可申請者で59名の参加がありました。

講師は蒲田警察の方で交通安全ビデオ上映後、運転時の注意事項を何点かお話いただきました。

ビデオの題名は『正しい首都高速ドライブRUN RUN』で、出演者は初心者の運転手役が元アイドル岩井小百合で、助手席でアドバイスをするのが落語家三遊亭小遊佐という豪華キャスト?でした。ちなみにこのビデオは、当日のNHKでも放映されました。

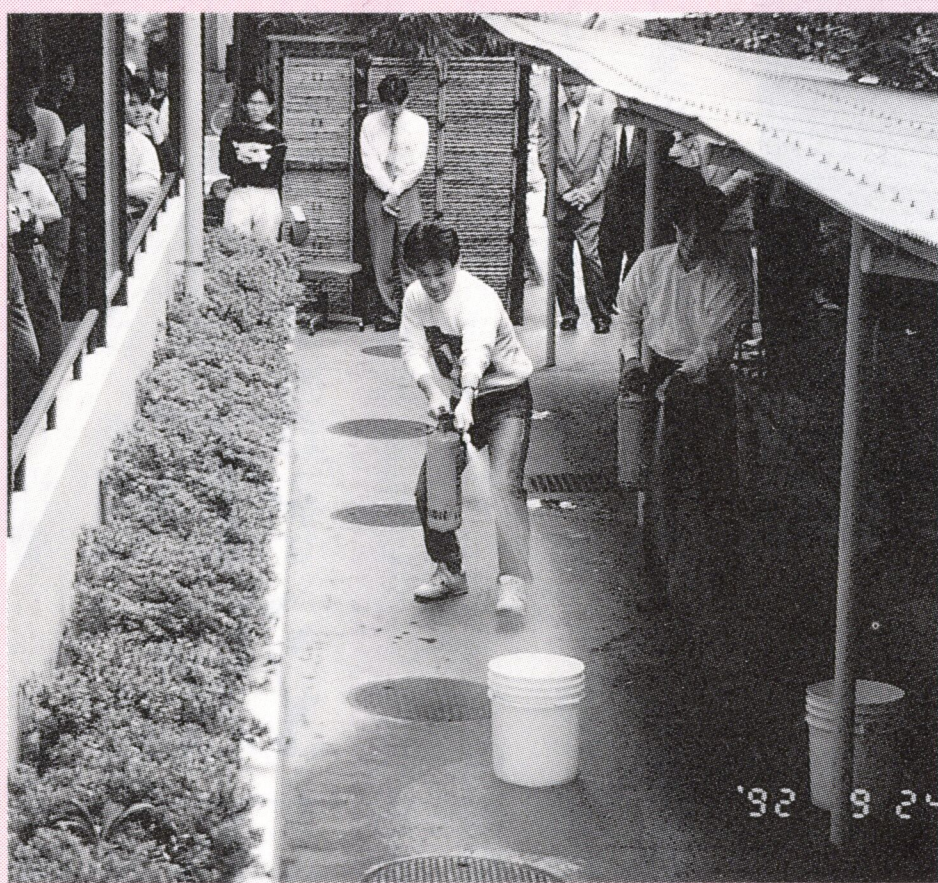
今後も定期的に交通安全講習会を開催する予定ですので、多数の参加をお待ちしております。

最後に今回の講習会にご協力いただきました各位に、この場をお借りしてお礼を申し上げます。

（総務部事務局一同）

セガ羽田寮 消防避難訓練実施

去る、9月24日(木)、午前9時より火災報知機の音を合図に、セガ羽田寮の消防避難訓練が実施されました。例年この時期に行っている行事で、今年で4回目を迎えました。今回の訓練には70名以上の寮生の参加があり、きびきびした訓練が期待されましたが、事前の打合せ通りにはなかなか行動できず、本当の火災が起ったらどうなるのだろうと、冷汗の出る思いがしました。この訓練を胸にとどめ、一層日々の防火に力をいれたいと思います。

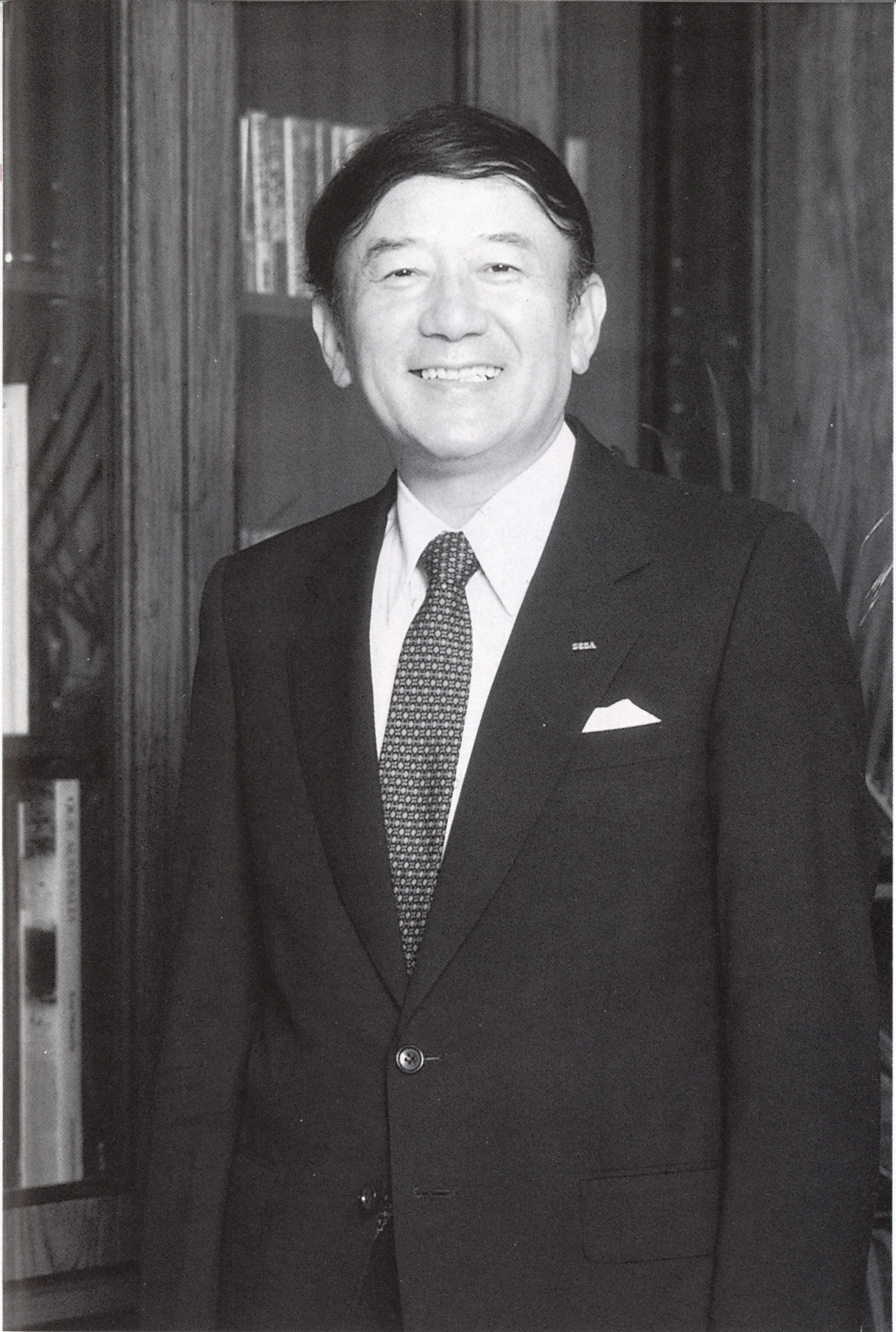
指導をしていただきました蒲田消防署の方々と協力いただきましたスタッフ、寮生の方々に、この場をおかりしてお礼申し上げます。

（事務局一同）

TOP TALKING

不況下で成長する4つの条件

代表取締役社長　中山　隼雄

急激な円高への事前対応

日本経済はいま、従来の経験とは違う不況に遭遇しておりますが、最近急速な円高が進行しております。私どもが扱っている商品はグローバルな商品で国内だけでなく、米国、欧州というマーケットでビジネスを展開しているわけですから、市場規模からも輸出比率は60％に近づいております。AM施設を

もっているということもあって、この水準は必ずしも低い水準とはいえません。

それでは、今回のような急激な円高は当社にどのような影響を及ぼすかと申しますと他社と比較して微弱であるということです。多くの企業は、1ドル125円とか、128円で輸出採算点をとろうとしていたため、急に115円、118円になれば大きな影響を受けるでしょう。なぜ、当社にとって影響が小さいかと申しますと、輸出のうち、欧州は円建てでやっており、ドル建ては米国輸出だけなのです。今期売り上げ3000億のうち影響を受けると思われるのは約10%、300億程度にすぎないからです。その300億についても予約でヘッジされているということも幸いしています。こうした状況変化への対応も先をよんでやることがいかに大切かということです。

最近は不況の質におおきな変化が見られます。ある外食産業を例にとりますと、一人の平均単価は1000円ですが、その客足は大きく落ち込んでいるそうです。私どものアミューズメント施設をみてみますと、3Kといわれていた時代の客単価は50円で、いまでは800円~1000円に近づいています。これはどういうことかと申しますと、金額の問題ではないということです。つまり、一般の消費者がバリューを、価値をどう感じているかということなのです。わかりやすく申しあげますと、1000円の食事に消費者は魅力を感じなくなったということです。それなら家で500円で作って食べたほうがよいとなるわけです。

不況下で成長する4つの条件

ここで、このような不況の中で伸びる4つの条件を考えてみますと、まず、第一に、時代の流れに沿ったビジネスでなければいけないということです。時代のニーズ、時代の要請に応えるビジネスでなければこれからの社会では受け入れられないのです。第二は消費者にとって価値を感じる商品を提供するということです。消費者は価値のあるものにはお金を使います。海外のケースですが、英国では昨年から大変な不況にもかかわらず、当社の8ビット、16ビットのゲーム機がよく売れたのです。しかも日本での価格より高いにもかかわらずよく売れました。これはまさに、不況にもかかわらず、消費者がビデオゲームに価値を認めたからこそ、お金を出してくれたということなのです。価値があって、魅力のある商品を提供することがポイントになります。第三に過当競争にならないビジネスをやるということです。10社、20社もが同様の商品に取り組むことにな

れば、利益の確保も難しくなるのは当然です。言葉を変えて言いますと、差別化された商品をだすビジネスをするということです。独自性が心要です。

第四に、グローバルな展開ができるビジネスであるということです。ワールドワイドに受け入れられる商品を提供するということです。まさに経済活動が地球規模で展開されている時代であるということなんです。

当社の現状に照し合わせて考えてみますと、人々のライフスタイルの変化の中で、遊びのビジネスが大きく評価され、インフラになりつつあります。施設の空間演出をはじめ、価値ある楽しい遊びが提案できています。競合相手も少なく、海外への展開を着実にすすめつつあります。ですから成長が著しいのです。

不況下で成長する 4つの条件

TOP TALKING

ビジネスのソフト化

ＵＦＯキャッチャーの成功の秘密は何かといいますと、ソフトビジネス化を図れたということです。クレーンゲーム機はずいぶん前からあったもので、ハードだけをみれば、10年前のクレーンと今のクレーンでは機構的にはほとんど変わっていないのです。ところが現在このクレーンビジネスが年商で１５００億に膨らんでいます。従来のままであればせいぜい30億のビジネスに終始していたはずです。わずか数年で50倍のビジネスになったのは、ビジネスのソフト化に成功したからです。クレーンで使う景品をぬいぐるみに変え、いろんな客層に対応、さらに人気の高いキャラクターを導入、そしてそれをシリーズで取れるようにし、ほかでは買えないようにしたのです。ソフト化の好例といえるでしょう。ことほどさようにこれからの世の中のチャンスは、ハードビジネスをいかにソフトビジネスにするかということによって生まれるのです。一番良いのはいままでにないハードをつくり、対応するソフトをつくることです。ソフト、ハードの一体型が最も効果的といえるでしょう。

（10月2日証券アナリスト協会での講演の一部から）

第35期下期体制決定！
組織変更および人事異動

平成４年10月１日付で、第35期下期組織体制の強化のため、組織の一部が変更となりましたので、お知らせいたします。

1. 組織の変更

●コンシューマ統括本部

駒井副社長が会社の全般的な事業を管掌されるため、コンシューマ統括本部長に桜井専務が就任されます。これに伴って、海外コンシューマ事業本部の米州事業部長は八木常務が兼任され、組織の一元化を図るべく、企画統括本部を同統括本部に統合し、本部長を峰岸理事が務められます。また、コンシューマ事業の従来に増してきめ細かな営業体制を敷くため、Ｈ・Ｅ、ＴＯＹ・映像事業をそれぞれ事業本部制から事業部制にし、アジア事業部をアジア販売部として海外コンシューマ事業部に移管しました。さらにＨ・Ｅ事業部に東日本、西日本営業部を設置、マーケティング部を販売企画部として強化充実させました。そして、従来のＰＣ事業部を発展解消し、ＰＣ営業部としてＨ・Ｅ事業部に吸収し、コンシューマ事業の広告活動の責任体制を明確化すべく、宣伝部を同統括本部に移管しました。

●経営企画本部

従来の国際経営室と法務部ならびに経理本部企画管理部を統合し、新設されたもので、国際部、法務部、知的財産権部、経営企画部で構成されています。本部長は、内藤専務が務められます。

●アミューズメント機器統括本部

業務用アミューズメント機器事業の多様化に伴い、国内販売事業本部にＡＭ関連機器事業部を新設、事業部長は北澤理事補が務められます。また、海外でのアミューズメント事業の本格的な展開に向けて、同統括本部に海外オペレーション推進プロジェクトが設置されました。

●ＡＭ施設統括本部

ＡＭ施設事業本部では、これからのアミューズメント施設事業における戦略などを企画立案するＡＭ企画室を新設し、永井常務が室長を兼任されます。また、従来の営業販売部にレンタル業務を統合、レンタル営業部を新設し、人事総務部を業務部と改称しました。総合レジャー開発本部では、ミニテーマパーク企画室をアミューズメントテーマパーク事業部に昇格させ、開発部、企画部をその傘下に設置し、店舗施設部は発展的に解消となりました。

●研究開発統括本部

ハードウェア研究開発部と事業開発室を統合し、ハードウェア研究開発部、マルチメディア推進室、事業開発室からなるハードウェア開発設計本部を新設しました。本部長は、佐藤取締役が務められます。

●経理本部

経理関連業務に関する総合的な審査を行う審査部が新設されました。

2. 人事異動

部長クラスの主な人事異動は、次のとおりです。〈　〉の中は、旧職です。

コンシューマ統括本部

氏名	新職	旧職
峰岸　不二男	理事　企画統括本部長代行 （兼）第一企画本部長 ソフト企画部長 戦略企画委員会　事務局 ソフト企画課長	〈理事補　第一企画本部長 （兼）ソフト企画部長 ソフト企画課長〉
大沢　和春	海外コンシューマ事業本部 米州事業部 理事　米国営業部長 （兼）マーケティング課長、業務課長	〈企画統括本部　理事〉
川本　晴幸	〃　アジア営業部長 （兼）アジア二課長	〈H・E事業本部　アジア事業部長代理 （参事）〉
斎藤　敏行	〃　カナダ中南米部長代理 （兼）カナダ課長	〈海外コンシューマ事業本部 米国営業部長代理〉
清水　康男	〃　海外業務部長代行（副参事）	〈同　海外業務部長代行（主査）〉
尾藤　久仁雄	〃　欧州営業部長代理（参事補）	〈同　欧州営業部長代行（副参事）〉
今　与志雄	H・E事業部　理事　販売企画部長 （兼）マーケティングサービス課長 企画課長	〈同　理事　マーケティング部長 （兼）マーケティングサービス課長 マーケティング課長〉
小林　謙太郎	〃　H・E販売部長代理 （兼）販売一課長	〈同　H・E事業部長代行（参事補）〉
岩田　毅	〃　西日本営業部長 （兼）関西支店　副支店長	〈同　関西販売部長 （兼）関西支店　副支店長〉
花房　隆	〃　東日本営業部長代行（副参事）	〈同　販売部長代行（副参事）〉

アミューズメント機器統括本部

氏名	新職	旧職
北澤　正太郎	国内販売事業本部 理事補　AM関連機器事業部長 （兼）販売部長 市場開発課長　販売推進課長	〈同　理事補　副本部長 （兼）販売第二部長〉

氏名	新	旧
佐藤　克治	海外販売事業部長代行（参事）	〈海外販売事業本部長代行（参事） （兼）アジア販売部長〉
久原　実	海外販売事業部 アジア販売部長代行（副参事）	〈同　アジア販売部 副部長〉
佐久間　亮一	業務部長代行（主査） （兼）企画管理課長代理	〈国内販売事業本部 販売第二部 企画管理課長代行〉

経営企画本部

氏名	新	旧
佐藤　徹	経営企画本部 理事 知的財産権部長	〈駒井副社長付 理事〉
国広　清隆	〃 経営企画部長代理	〈経理本部 企画管理部長代理〉

研究開発統括本部

氏名	新	旧
成富　勇三	ハードウェア開発設計本部 理事 マルチメディア推進室長 （兼）ＰＣ販売部長	〈Ｈ・Ｅ事業本部 理事 ＰＣ事業部長 （兼）営業部長〉
高見　富夫	コンシューマソフト研究開発本部 理事補 副本部長 （兼）第二コンシューマ 研究開発部長	〈同　理事補 第二コンシューマ 研究開発部長〉

生産統括本部

氏名	新	旧
山田　順久	コンシューマ生産本部 理事補 副本部長 （兼）ハード生産部長 ＴＯＹ生産部長	〈同　理事補 副本部長 （兼）ＣＳ生産部長〉
竹内　康裕	〃 ＴＯＹ生産部 副部長代行（主査） （兼）ＴＯＹ生産課長	〈同　ＣＳ生産部 ＴＯＹ生産課長〉
園田　眞夫	〃 理事補 ＣＳ品質管理部長 （兼）ＣＳ生産技術部長	〈コンシューマ生産本部 理事補〉
五十嵐　義治	〃 ＣＳ品質管理部 副部長代行（主査） （兼）技術課長	〈同　ＣＳ品質管理部長代行（主査） （兼）技術課長〉
松宮　博	〃 ＣＳ生産技術部 副部長代行（主査） （兼）第一技術課長 技術管理課長	〈同　ＣＳ生産技術部長代行（主査） （兼）第一技術課長〉

楮　修　コンシューマ生産本部 製品設計部 副部長（兼）プロジェクト管理課長　〈コンシューマ生産本部 副参事〉

小原　純　〃 台湾駐在事務所 副参事　〈同　ＣＳ生産部 副部長〉

小川　修　アミューズメント機器製造本部 ＡＭ品質管理部長代理　〈同　ＡＭ生産管理部 参事補〉

ＡＭ施設統括本部

村瀬　貞昭　ＡＭ施設事業本部 レンタル営業部長　〈ＡＭ施設事業本部 参事〉

住岡　英博　〃 レンタル営業部 参事　〈同　営業販売部長（兼）販売課長）〉

琴山　素行　アミューズメントテーマパーク 事業部長代行（参事）（兼）企画部長　〈総合レジャー開発本部 ミニテーマパーク企画室長（参事）〉

長谷川　恵　アミューズメントテーマパーク 事業部 開発部長（兼）開発課長　〈〃　店舗開発部長〉

品質保証本部

池田　義載　理事 品質保証本部長　〈理事 品質保証本部長（兼）品質保証センター部長〉

早川　敏幸　信頼性技術部長代理（兼）ＣＳ信頼性技術課長　〈品質保証本部 参事補〉

渡辺　邦彦　品質保証センター部長代行（副参事）　〈品質保証センター 副参事〉

経理本部

辻　勇　審査部長　〈経理本部 参事〉

高城　昭彦　経理本部 審査部 参事　〈管理本部 参事〉

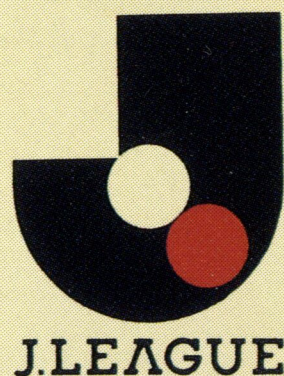
管理本部

中山　純二　総務部 副部長（兼）建設企画課長　〈同　総務部 副部長（兼）新社屋開設準備プロジェクト〉

※課長クラス以下の人事異動及び補足につきましては、次号に掲載させていただきます。

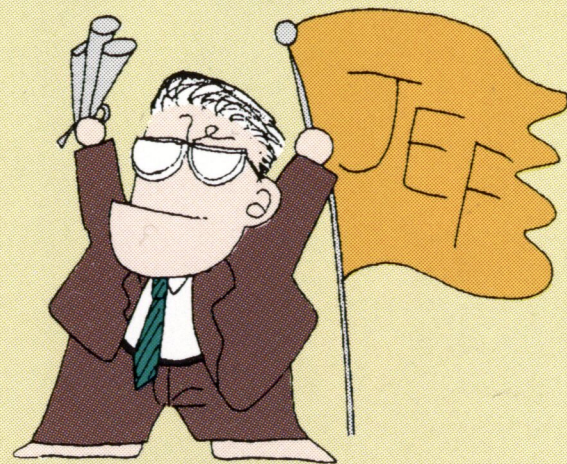
浜ちゃんの

JEF UNITED レポート！

JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

ジェフユナイテッド ナビスコカップで健闘!!

来年5月開幕のプロサッカーJリーグの前哨戦として開催されている「ヤマザキナビスコカップ」は10月11日で予選リーグを終了しました。当社がスポンサードをしておりますジェフユナイテッド（東日本JR古河サッカークラブ）は、惜しくも最終戦で敗れ、準決勝進出を果たせませんでしたが、最後まで上位で健闘し、来年の本番につながる成果を残しました。

日本平で行われた最終戦の清水エスパルス戦には、静岡営業所からも応援にかけつけ、ソニックのヌイグルミを選手にプレゼント、労をねぎらいました。

ジェフユナイテッドは、このあと、10月22日より中国大連で、中ロ韓日4ヵ国の親善試合、そして12月の天皇杯と試合を行っていきます。なお、一層のご声援をお願いします。

▲応援に行った青野さんとジェフの選手

HERO ON THE FIELD・1

パベル・ジェハク

元チェコスロバキア代表。キャプテンとしてジェフを引っ張る大黒柱です。ナビスコカップでも、大奮闘し、チーム得点の半分はパベルのシュートによるものです。

①1963年10月7日A型②チェコスロバキア③スラビア・プラハ④178㎝⑤72㎏⑥6.7秒⑦強い意志。ゲームへの情熱がゴールチャンスを生む。⑧優勝

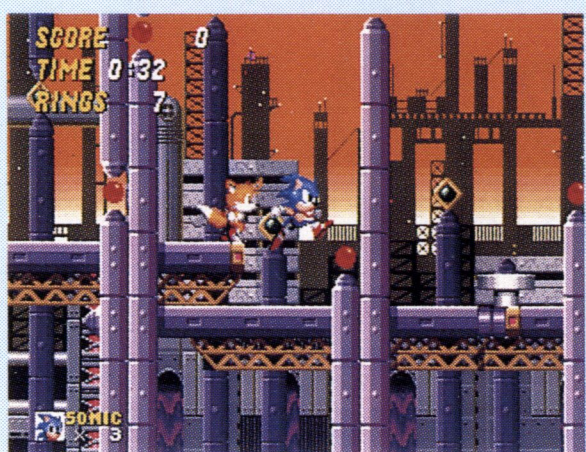
FW パベル・ジェハク
PAVEL ŘEHÁK

①生年月日・血液型②出身地③出身校・前登録チーム④身長⑤50m走タイム⑦自分のセールスポイント⑧Jリーグに向けての抱負

ジェフ ファンクラブ会員募集！

ジェフユナイテッドは、ファンクラブ会員を募集中です。一般会員（3000円1年間）、家族会員（5000円4名）になると、ジェフ主催ゲームの入場引換券やジェフグッズをプレゼント。詳しくは、ソフト企画部浜田、平野まで、お問合せください。

SONIC 2

MD&GG用
同時発売

世界征服の野望に燃えるDr・エッグマン。それまで平和だった世界がDr・エッグマンとその軍団の手で大混乱に陥りました。スーパーヒーロー「ソニック」は時間旅行の能力を身につけ、平和を取り戻すべく立ち上がります。恐竜時代から未来まで、ソニックとテイルスの時間を越えた冒険が始まります。

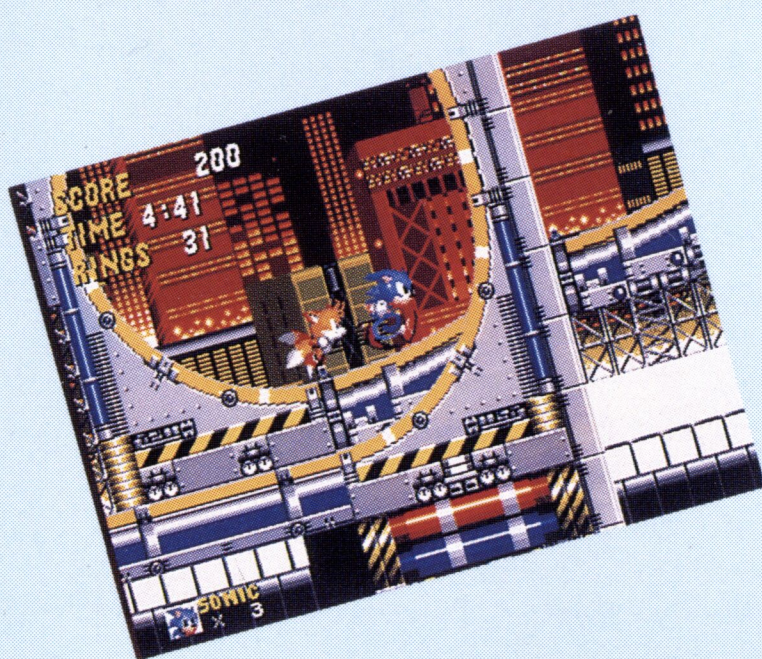
11月21日発売　6,800円(税別)

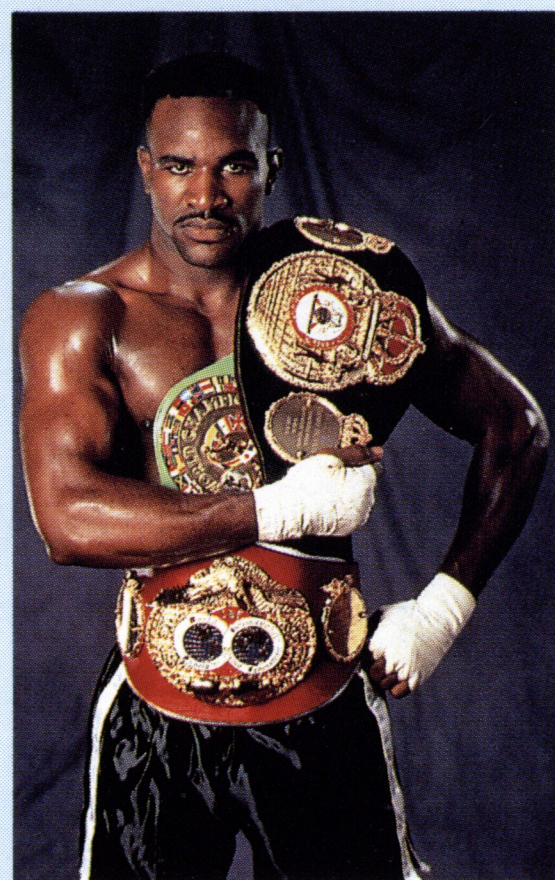
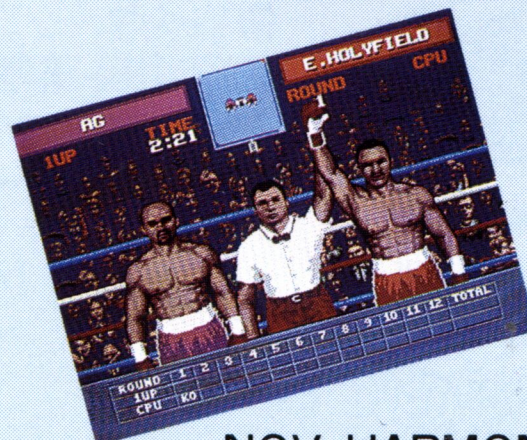
ホリフィールド・ボクシング

MD用

まるで本当のリング上にいるようなトランクスアップ（上半身）画面。襲いかかるような挑戦者と対峙したときの緊張感がそのまま伝わります。

落ちる汗、飛び散る血、リングの揺れにいたるまでの全てをグラフィックで再現。ひしひしと伝わる迫真の演出方法で、ユーザーをノックアウト！自分だけのキャラクターも、自由自在に設定できます。

10月30日発売　7,800円(税別)

ミッフィーのビジーファン

お馴染みミッフィー・シリーズに新製品登場。光（イルミネーション）とメロディーの饗宴でファンタジックな世界を醸し出す新感覚トイ。

11月中旬発売予定
5,980円(税別)

10月16日発売 6,000円(税別)

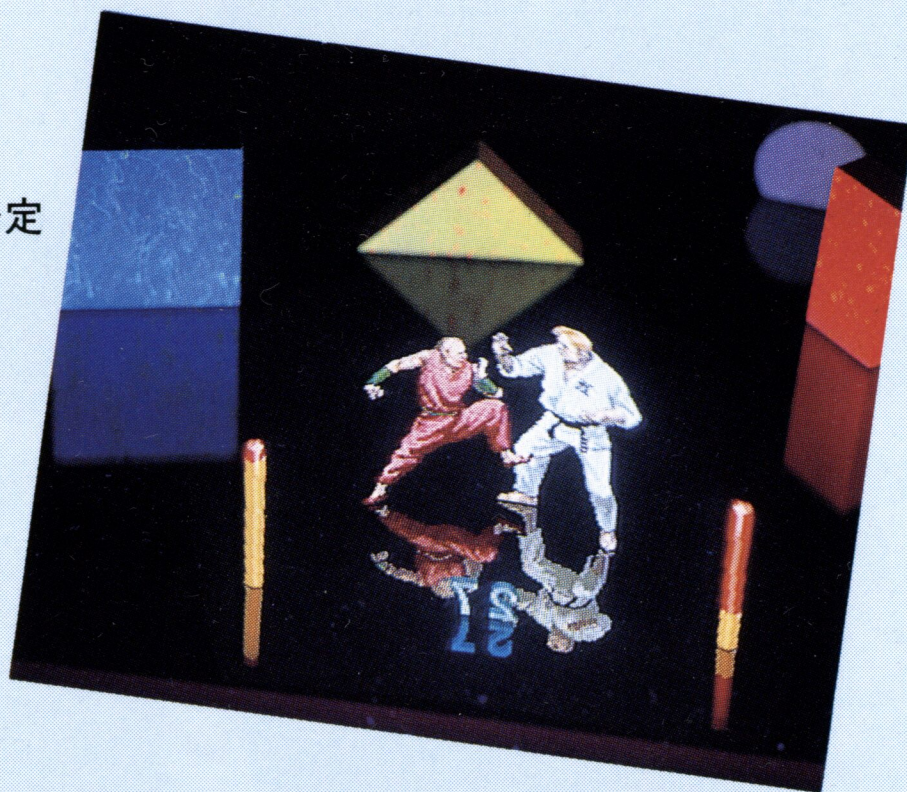
チキチキ・ボーイズ
MD用

話題のCAPCOM業務用品がついにMDで登場／剣と魔法のコミカル・ファンタジー・アクションゲームを完全移植し、平和な楽園のアルル王国をモンスターの手から取り戻すため、少年たちは今立ち上がる／

10月22日発売 9,800円(税別)

ゴーストハンターズ

アミューズメントの定番シューティング・ゲームを完全に再現。リアルに浮かぶゴーストたちをビームガンで倒せ！高性能コンピュータと音声合成でモンスターがしゃべります。

10月発売予定

ホログラム
AM用

レーザーディスク技術とオプティカル・システム。そしてデジタル編集による特殊3D効果で3次元映像を実現！ホログラフィックな視覚効果と、映画のようなゲーム展開はインパクトの高いゲームシーンと集中力を創造します。

10月25日発売 3,800円(税別)

クイズ／年の差なんてゲーム
ボードゲーム

クイズに答えながら、ルーレットで駒を進める家族みんなで楽しめるゲームです。クイズの問題もヤング向けとアダルト向けを用意しており、親子でプレイするには、最適のゲームです。2〜9人用。

ツインピークス　ボードゲーム

10月25日発売 3,800円(税別)

プレイヤーは主人公『クーパー捜査官』となり、ツインピークスの街を捜査するというスゴロク型推理ゲームです。オリジナルのストーリーを知らなくてもプレイができます。2〜8人用。

海外コンシューマ事業本部

9月19・20日と埼玉森林公園に行きました。

テニスやゴルフを満喫したおかげで体はボロボロになりましたが、夜は常務に怒られるまで、暴れました。

ハードウェア研究開発部

9月4・5日、那須高原りんどうファミリー牧場に行ってきました。

2日目午前中は豪雨にたたられるという最悪の状況(気温18℃)の中、ホテルの従業員の制止をふりはらってプールで泳いだ強者軍団もいました。

ハ、ハ、ハックション！

企画統括本部・秘書室

去る7月4・5日安房鴨川へ行ってきました。わがままな輩が多いわりには、怪我人ひとりでなかったアウティングでした。(酔っぱらいはたくさんいたけれど……)

㊮部長、素敵な夜を、ありがとうございました。

SEGA エンターテイメント協会だより

このたび、神奈川県厚木市内に「厚木SEGAエンターテイメントクラブ」(小三男子16名による当社ファンクラブ)が設立されました。

同クラブは、小学生低学年の子供達により、自然発生的(自発的)に組織されたものです。毎月一回、定例会が行われ、当社のコンシューマ製品からアミューズメント施設に至るまで会報による当社に関する情報交換の場となっています。

全国各地にもこうしたセガのファンクラブ的な組織が草の根的に埋もれていることも考えられます。こうした情報がありましたら広報企画室宛にぜひご一報下さい。厚木SEGAエンターテイメント協会との交流のためにもご協力の程、お願いいたします。

手作りのSONICキャラクターグッズ

ネットワーク統合

CSKグループ企業として、大手企業を対象にネットワーク事業に取り組んで来ました共同VANと、中小流通業に特化しネットワーク事業に取り組んできましたNRSのネットワークとが、それぞれの相乗効果を創出することを目的に有機的統合を図りました。

流通分野の情報化は未だ十分には進んでおらず、市場の将来性を見越し、それぞれのネットワークを集約化することにより、川上(製造業)から川下(小売業)までトータルでサービスを提供することが可能となりました。これによって、お客様の要望に応じた広範囲なサービスを提供することが可能となり、お客様の満足度の向上に寄与するものと確信しております。また、今回の統合はCSKグループ企業として、積極的に流通分野の情報化へ取り組む姿勢を示すものとも言えます。

さらに、今回のネットワークの統合に伴いまして、NRSの本社オフィスを共同VANに移転・統合することとなりました。

■移転先
〒170
東京都豊島区東池袋3－1－1
サンシャイン6026F
TEL　03－3980－1600
FAX　03－3980－9911

日経流通
10月8日

NRSと共同VAN ネットワーク統合

来春メド 地域VAN、全国網に

CSKグループの日本レジホンシステムズ（略称NRS、本社東京、社長宮野隆氏）と共同VAN（東京、社長大川功氏）は、来春をめどに両社のネットワークを統合する。グループ内の連携強化で営業効率を高め、きめ細かいサービス体制を築く。すでに7月からネットワークの統合を実験的に進めており、その成果を生かしてNRSは今月から新しいサービスも始めた。

これまで両社は同一グループの企業である利点を生かしきれていなかった。ネットワーク型POS（販売時点情報管理）を展開するNRSは現在、地域VAN（付加価値通信網）の役割を果たす「レジホンセンター」を15法人（28拠点）組織している。各センターを共同VANの回線で結び全国ネットワークにすることで、グループ内での相乗効果の発揮を見込む。

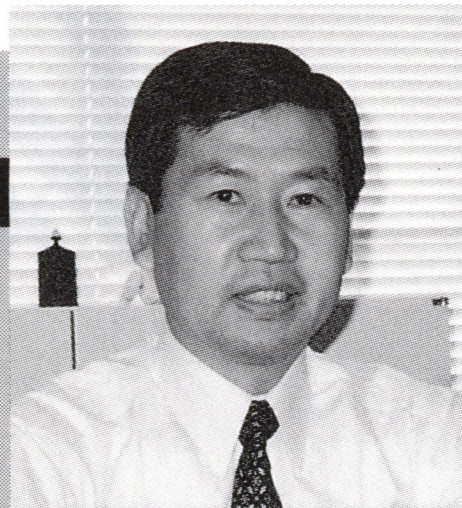
NRSでは、ネットワークPOS参加企業から収集したPOSデータを加工したあと参加企業に提供、個店データを共同VANを通じて集めた全国の地域データと比較できるようにした。各地域にまたがって出店する企業にも対応できるようになったほか、会員企業は全国に55ヵ所ある共同VANの拠点がレジホンセンターより近くにあれば、そちらを利用して通信費用を削減できる。NRSはこうしたサービス体制の強化で会員企業の獲得に弾みをつける。

これに先立ち、NRSは10月から商品呼称データベースを共同VANから各レジホンセンターに提供し始めたほか、来春から地域をまたぐ補充発注システム（EOS）を稼働させる。

これまでNRSは比較的小規模な小売業を、共同VANは規模の大きい小売業や卸業者、消費財メーカーなどを対象に営業活動を展開してきた。ネットワークの統合により、共同VANはNRSが収集したPOSデータをメーカーや卸に提供する。

INTERVIEW

コンシューマ生産本部　取締役本部長

小野　忠彦

──クリスマス商戦を控え、CS生産本部にとって一年の大きな山を超えたところだと思われますが、前期の成果も含め、今期の動向についてお聞かせください。

小野取締役　CS生産本部の基本的な考え方は『必要なものを、必要な時に、必要なだけ生産』であるが、その意味では現業の要請に答えてきたつもりである。CSハード総生産台数は90年度260万台、91年度690万台、92年度1350万台とほぼ倍々で推移してきており、生産委託会社数も91年度の7社から今年度は13社へと増加してきている。これらの協力会社は、ゲーム・ビジネスを理解しており、季節変動、生産変動にも充分に対応できる体制となっている。さらにCS商品の生産に加え、当本部はTOY部門の生産も行っているが、急激に増大するUFOキャッチャーのぬいぐるみに関しても韓国・中国（深圳、上海、北京）・インドネシアでの生産体制も確立しつつあり、生産合理化・コストダウンも積極的に進めている。

──米国をはじめとして、競合の激化による価格競争が厳しい状況になりつつありますが、コストダウンの点ではいかがでしょうか？

小野取締役　結論から言えば、16bit機、MEGA－CDについては、コストダウン対応の準備はすでに完了しており、今後についても競合に充分対抗できると考えている。当本部は、製品設計・生産技術・品質管理と一環したモノづくりの体制ができており、設計構造からのコストダウンが可能であると共に、生産の合理化、品質向上による生産の効率化など総合的なコストダウンができる体制となっている。QCについても、各委託メーカーから毎日品質データが届くようにシステム化されており、クイックな対処が可能となっている。

──最後に来期に向けての課題をお聞かせください。

小野取締役　まず第一に『販売の要望に応じた生産体制の確立』であり、第二に先程も述べた『強力なコストダウン』をさらに推進していくこと。これは、設計と生産を通したコストダウンに加え、調達との連係で強力にやっていきたい。第三に、当部のもう一つの基本方針である『魅力ある製品創り』に乗っ取った「新規周辺機器の設計と生産」に力を注いでいきたい。開発が日本だけでなく、他の国の頭脳も利用し、かつ生産準備、品質管理はセガ、生産は東南アジアというような"Multi National Project"とも言うべきものを押し進めてゆくことになると思う。そのためには、言葉・技術的知識・コーディネート能力のあるマネージメントの強化が必要である。第四は「マルチメディア時代に相応した製品設計と生産」に対処していくこと。ハード設計との密なコミュニケーションを持ちつつ、マルチメディア対応の製品を業界に先がけて送り出すことであり、製品設計と生産の総合力で対処する。とにかく、モノを作ることから離れてしまっては生産部門の意義はない。「モノづくりに密着する」ことを基本としてやっていきたい。

ON THE LOOK OUT

事業所だより

「どこにあるのかわからない」とよく言われる大森事業所は、本社から離れること約2キロ、本社と京急平和島の真ん中あたりにあります。

その3、4階に製品設計部、生産技術部、品質管理部、ハード生産部、ソフト生産部、TOY生産部、業務部があり、本社隣りのハネハにデザイン設計部、香港と台湾にある事務所と、総勢157名計8部2事務所から成り立っています。

CS生産本部がどのような仕事をしているのかわからない人、多分たくさんいるのではないでしょうか。

コンシューマ製品の機構部品と中身の回路を設計する「製品設計部」は、いつも難しい機構や回路と睨み合っています。

パッケージ、ラベルなど印刷物を一手に引き受けている「デザイン設計部」は、取扱説明書を作成するたびにゲームの腕が上がるようです。

形になっていないものを生産出来るレベルにするために金型の作成管理等を行う「生産技術部」は、いつも笑いの絶えない部署です。

完成品が消費者に安全かチェックをする「品質管理部」は、1階にある実験室に籠っているため、いつも席がガランと空いています。

セガのハードの生産を行う「ハード生産部」は協力工場の生産管理と発生するトラブルの対応に追われています。

ハードと同じくソフトの生産管理を行う「ソフト生産部」は、11月から12月にかけて1年で一番忙しい時期を向かえようとしています。

一般TOYと景品の生産管理を行う「TOY生産部」の机の周りはおもちゃだらけ、いつもにぎやかな音がしています。

CS生産本部の大蔵省である「業務部」は、現在6名と少人数ではありますが、生産に伴うお金をしっかり管理しています。

騒がしい街中にある香港事務所は現在8名、台湾事務所は5名と少人数ながら、海外でも生産を行うCS生産本部にとってなくてはならない大きな存在です。

こうして完成したコンシューマ製品は、世に出て消費者の手に渡っていくのです。

一方アフター5は……？　一目散に帰る人、飲みに行く人、帰りたいのに帰れない人(これが圧倒的)、どこへ消えて行くのかわからない人それぞれですが、仕事中はほどよい緊張感の中笑いもあり、チームワークだったらどこにも負けない部署です。縁の下の力持ち的存在ではありますが、CS生産本部を今後ともよろしくお願いいたします。

Saturday's Seminar

(株)UG都市設計 代表取締役社長
鈴木　崇英

都市空間におけるエンターテイメント

これからの街づくりとセガの果たす役割

私どものやっているアーバンギャルドという分野は、いわゆる都市開発の先端産業とでもいうものですが、最近はこの都市開発の中にアトリウムとか立体公園といった、今までなかったような空間がつくられつつあります。その一つの方向として、ゲーム機を使ったミニテーマパーク的なものがあります。

なぜそういうものが増えてくるのか。その背景には、日本が経済的に豊かになったことや、出生率の低下や高齢化による人口構成の変化、また女性の社会進出などによる人々の意識の変化があります。

少なくともここ20～30年は、子ども・女性・高齢者が満足するような都市空間を創造していかなければならない時代ではないかと思います。極端な言い方をすれば、ミニテーマパークのようなものがこれからの街のあり方を決めていくといっていいぐらいの位置づけになってくるのではないでしょうか。

豊かさの中のプロジェクト

人々の求める豊かさは「住宅」→「服装」→「食べ物」→「振る舞い」という順で豊かになっていくと考えます。これを日本に当てはめて考えてみると、ちょうど90年代は「振る舞い」の段階に入っていくわけです。

つまり、モノに満足すると形のある目標が失われて、今度は目に見えないものに価値が出てきて人々は不安になります。その不安から逃れるために人々は一層コミュニケーションを求めるわけです。

そこでゲーム機もコミュニケーションの道具として、しゃれた内容とか、会話がはずむようなものが要求されてくると思います。それに応えるためにも、パリのラ・ビレット地区、ニューヨークのサウスストリート・シーポートなど、海外で新しく開発されたり、リノベーションされたところを実際に訪れて、知識や雰囲気の共有化を図られることが必要となってくると思います。

セガの商品開発へのヒント

次に、私の仕事とも接点がありますが、セガの仕事へのいくつかのヒントをお話したいと思います。

まず第1は、複合開発の中に入るということです。それもただ入るだけでなく、自ら仕掛けて重要な位置を占めること。2番目は環境です。ゲーム機を置く部屋のインテリア、建物の外観、さらに立地として街全体の雰囲気が大切です。3番目は、ゲーム機のデザインや音、ゲームのテーマの品のよさを追及すること。4番目は、人と人との付き合いの場をつくるということで、レストランやバーとの一体化、併設。5番目は名前です。6番目は車でアクセスしやすい場所であること。7番目は、高齢化社会に対応したものであること。8番目は、知的な分野に進出すること。例えばゲーム的に街の歴史がわかるようなものを郷土資料館向けに開発するといったようなこと。9番目はトータルデザインの必要性。10番目は隙間に置けるものであること。11番目はまったく異質ですが、遊ぶときでも人との付き合いでも徹底しているイタリア人的な生活スタイルを学ぶこと。そして最後に、日本の博覧会がつまらない原因を研究することです。

要するに、日本が豊かになっていくときに人々がもっとも価値を置く分野は、何をテーマとして、どのような雰囲気で、何のためにそのようなところで遊ぶのかといったライフスタイル的な振る舞いだと思います。その分野とセガの仕事を重ね合わせて考えていく方向に今後の商品開発なり、それを使う場所の開発があるのではないかと思います。

日本のコンピュータのハードの技術とソフトの技術は世界一級です。その技術を駆使して新しいタイプの文化施設が生まれることを期待しています。

CRI社長に中山セガ社長

日経朝刊　９月28日

情報処理大手ＣＳＫグループの研究開発機関、ＣＳＫ総合研究所(略称ＣＲＩ、本社東京)の社長に、同じＣＳＫグループのセガ・エンタープライゼスの中山隼雄社長が就任した。現社長の矢田光治氏は退任した。

ＣＲＩは映像、音声の圧縮・出力技術、通信・検索技術などマルチメディアの基礎技術を研究しているが、この分野の需要は伸び悩んだまま。このため同社が力を入れる家庭用のマルチメディアソフトとの関連が深いセガが中心になって経営を立直すことにした。

セガ・エンタープライゼス 六本木に〝大人の社交場〟 都市型で国内最大規模アミューズメント施設をオープン

電波新聞/その他
９月15日

セガ・エンタープライゼスは、アイビス（本社＝東京）との共同経営により、都市型としては国内最大規模のアミューズメント施設「六本木ＧＩＧＯ（ギーゴ)」を東京・六本木にオープンする。

「六本木ＧＩＧＯ」は、アイビスが経営する13階建てのホテルビル「アイビス共同ビル」の１～４階に設営した店舗面積2647平方㍍のアミューズメント施設、セガの目指すハイテクテーマパークの一つの方向性を具現化したものであり、各方面から注目を集めている。

立地環境として、国際色にあふれ、大人のプレイゾーンとしての要素が強く、深夜の集客が予想されることから18歳未満の入場規制（４階のカジノゾーンでは20歳）を設け〝大人の社交場〟を演出。

「何だかよくわからない。けど、面白い」をキーコンセプトに、意外性のある「シュールリアリズム・アミューズメントゾーン」を意図した空間づくりを施している。

また、２階に同時オープンする日本初の本格的スポーツ・バー・レストランや４階のカラオケゾーン、さらに同ビル内のホテル、レストラン、バーと連動させることにより、複合型施設としてさまざまなアミューズメントを提供していくとしている。

初期投資額は13億円、初年度売上げ目標は20億円。風営法の許可を得しだいオープンする。

同社は、秋葉原地区でもシントクとの共同プロジェクトを進めるなど、都市型の大型アミューズメント施設展開を行っているが「その地区でのポテンシャリティーをしっかりマーケティングして、不採算店を発生させないようにしていく。やみくもな出店は控える」(和才始東京地区部長）としている。

セガのＴＶゲーム機 中南米、東欧で拡販 日商岩井 各地に専任者を派遣

日刊工業　９月16日

日商岩井(社長西尾哲氏)は中南米、東欧地域での現地企業と販売提携するほか専任の担当者を配置するなどして、セガ・エンタープライゼスの家庭用テレビゲーム機の販売を強化する。日商岩井では、少なくとも中南米では5000万人の、東欧では600万人の潜在需要があるとみて、93年度は両地域でそれぞれ50億円、３億円の売り上げを見込んでいる。

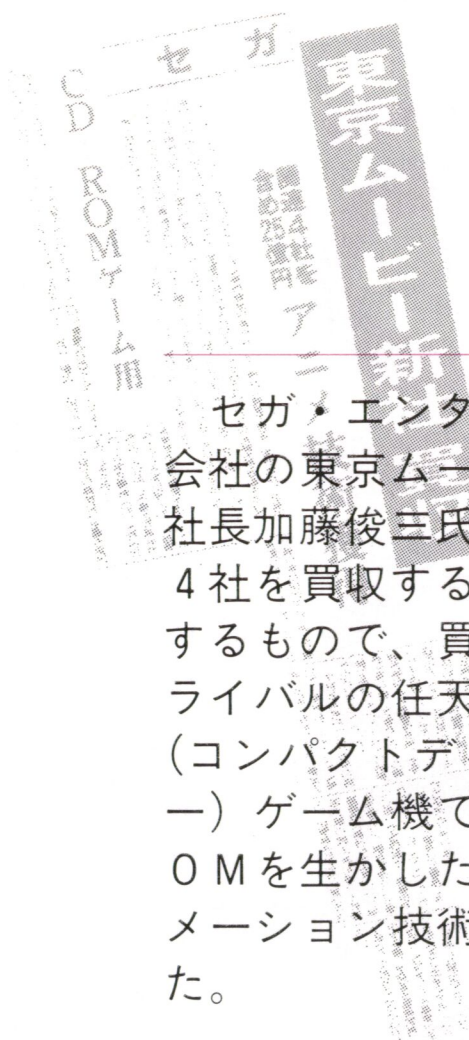
日商岩井は、セガの家庭用テレビゲーム機を昨年度は中南米地域で約20億円、東欧地域で3000万円の販売実績を持つ。

今後はＴＶ広告やデモンストレーションなどで販促活動を行う。また現地企業に販売を任せ切りにするのではなく、各地域に専任の担当者を配置し、市場ニーズを吸収する。さらに販促グッズの製品化も予定している。

パナマ、メキシコ、コロンビア、ベネズエラ、チリの中南米地域については日商岩井と提携した代理店が販売を行うが、他地域ではパナマの代理店パナフォト社(パナマ)が行う。

セガ社の米子会社は米国で16ビット家庭用テレビゲーム機「ジェネシス」の販売に力を入れており、その影響が中南米地域でも強いため、同製品を中心に投入する。価格は日本円で約１万8000円。日商岩井では独自の物流拠点を設ける計画も予定している。

東欧においてはハンガリー、チェコスロバキア、ポーランドで販売を行う。東欧のＴＶ放送システムに対応した８ビットの家庭用ゲーム機「マスターシステム」を投入する。価格は日本円で約１万4000円。ハンガリーにおいては家電商社のシナス社（ブダペスト）と提携したほか、迅速に商品提供するため日商岩井がブダペスト、ハンブルクで在庫管理を行う。将来的には16ビットマシンの販売も行う。

同社は旧ソ連地域でもセガ社の家庭用ゲーム機の販売を行っているほか、92年５月にはセガが合弁で豪州に設立した会社に共同出資している。

セガ

東京ムービー新社買収

関連4社を含め25億円　アニメ技術獲得

日経産業　9月25日

セガ・エンタープライゼスはアニメーション制作会社の東京ムービー新社（略称ＴＭＳ、本社東京、社長加藤俊三氏、資本金9600万円）とその関連会社４社を買収する。セガがこれら５社の全株式を取得するもので、買収金額は約25億円の見込み。セガはライバルの任天堂に先行する形で、ＣＤ－ＲＯＭ（コンパクトディスクを使った読み出し専用メモリー）ゲーム機でシェア拡大を狙っている。ＣＤ－ＲＯＭを生かしたソフトを開発するのに、ＴＭＳアニメーション技術やノウハウの獲得が不可欠と判断した。

CD－ROMゲーム用

買収するのはＴＭＳと、その関連会社で海外作品の制作を中心とするテレコム・アニメーションフィルム（同、同、300万円）、撮影会社のトムス・フォト（同、長谷川肇氏、200万円）、音楽著作権を管理するテイ・エム・エス音楽出版（同、山根豊次氏、100万円）、不動産管理会社のトヨオカ興産（同、永野拓男氏、8000万円）。

ＴＭＳの経営は引き続き現在の経営陣が担当する。株式の最終譲り受け日は10月30日になる見通し。買収後、５社合わせて124人の従業員はすべて引き継ぎ、テレビ番組制作などの事業を従来通りに進める。

セガ側からは開発担当取締役などが非常勤の取締役に就任する予定。ＣＤ－ＲＯＭのゲームソフトのほか、マルチメディア時代をにらみ映像や音声、文字などを一括して扱うソフトの開発に各社のアニメーション技術を生かしていくという。

ＴＭＳ本体は1964年の設立で、業務はアニメーション映画の企画・制作、販売、輸出入などを担当している。

国内では人気テレビ番組「それゆけ！アンパンマン」「ルパン三世」などのほか、劇場用作品を制作し、海外でもテレビ番組制作に携わってきた。92年４月期の売上高は約34億円。当期純利益は約１億7500万円。

セガは89年にアニメーションを中心としたセルスルー（売り切り）ビデオソフト事業に進出する際、ＴＭＳと業務提携しており、ＴＭＳとのかかわりは古い。

マルチメディア向け教材開発

教育ソフトに娯楽性

リンガフォン・ジャパン

日経産業　9月8日

「将来マルチメディアを志向するには、ゲームソフトだけでなく教育関連分野も強化しなくてはいけない」──。セガ・エンタープライゼスの駒井徳造副社長は教育分野の重要性を指摘する。そのセガの教育事業けん引役を務めるのが子会社のリンガフォン・ジャパンだ。91年11月にはセガ本体にあった教育事業部隊をリンガフォンにすべて移管し、教育関連事業を一本化した。

リンガフォンは英語などの語学教育教材を開発・販売するほか、学習参考書や様々な学習教材などの出版事業もしている。年齢の比較的高い層を対象とした語学教育教材の販売で知名度は高い。しかし海外ホームステイや語学留学の一般化、国内語学学校の人気上昇などで業績が伸び悩み、教育事業の拡大を図ろうとしていたセガが87年に買収した。

買収後、セガがアミューズメント施設（ゲームセンター）の経営や家庭用ビデオゲーム機・ソフトの開発で培った娯楽性を取り入れ、新しい語学教材を開発して経営を軌道に乗せている。

セガは今後、リンガフォンを通じて教育関連ソフトの開発を進める。セガの家庭用ゲーム機「メガドライブ」に接続するＣＤ－ＲＯＭ（コンパクトディスクを使った読み出し専用メモリー）駆動装置「メガＣＤ」や、次世代を担うとされる将来のマルチメディア機向けに教育関連のソフトを開発していく。

ただ「現在は教育ソフト開発に向けノウハウの蓄積を進めている段階」（平田淳三リンガフォン社長）という。幼児など低年齢層向けの語学教材を拡充し販売対象を広げるとともに、がん具店など新規販路の開拓に力を入れ始めている。

リンガフォンは15日、サンリオのキャラクターを使った幼児向け英語教育教材を発売する。子供に人気の高い「キティ」や「けろっぴ」を使い、楽しみながら英語を学べるようにしようという商品だ。

同社はこれに先立ち、90年には人気テレビ番組のキャラクター「アンパンマン」を使用した語学教材を売り出し「予想以上の成果を上げている」（平田社長）。90年２月期に17億円だった売り上げを92年２月期には26億円に拡大した。さらに低年齢層向け商品などを武器に販路を開拓し、３年後の95年２月期には２倍以上の売上高55億円を目指している。

（内藤　英明記者）

毎週火曜日に掲載

情報&読書投稿ページ

VOICE OF HARMONY

RELAY COLUMN

「インドネシア語も勉強しました」

海外コンシューマ　間渕　康子

皆さん今日は。私は簡単で美味しいインドネシアのお菓子の作り方をご紹介したいと思います。

『ピサン・ゴレン（揚げバナナ）』

〈材料〉バナナ・ホットケーキの素・水・油・シナモン・グラニュー糖

①バナナの皮をむき、適当な大きさに切ります。

②ホットケーキの素を、水でややゆるめに溶き衣をつくります。（味の素を入れると一層インドネシアっぽいかもしれません）

③②に①を入れて、からませます。

④熱した油で③を揚げます。

⑤シナモンパウダーとグラニュー糖を混ぜ、シナモンシュガーを作っておきます。

⑥きつね色に揚がったバナナに、シナモンシュガーをふりかけて出来上がり。

6年前、学園祭で毎日お酒を飲みながらバナナを揚げていたことを、この原稿を書いていて思い出しました。ついでに、ハーモニー10月号で私の名前が〝馬渕〟となっているのを見て、学生の頃廊下のロッカーに〝馬渕参上〟と油性マジックで黒々と書かれてしまったことも思い出しました。あれは多分私のことに違いないのですが、一体誰が何のために？脱線しましたが、ぜひお試し下さい。

（次回はソフト生産　八木橋さんです）

「お元気ですか…」

AM施設事業本部　東京中央

蛇口　浩靖

灰皿スタンドから薄く吹き出す煙り、鼻につく煙草のフィルターの焼ける匂い、12：59分新宿発品川行き山の手線最終電車が来る。やがて扉が開き中に乗り込もうとすると、降りようとする大勢の人達に行く手を阻まれる。どうやら学園祭の打ち上げの二次会を、新宿でやろうという学生達らしい。もうすぐ11月、秋も終わり本格的な冬がやってくる……。

よく、「冬は寒いから嫌いだ」という声を聞きますが、寒いことや雪降る中のインストールを差し引いても、私は比較的冬が好きです。と言うのも、夏がアクティブで新しい出会いを生むのに対し、私にとって冬、特に年末年始は、物寂しさが人恋しさを誘うのか、「同窓会」や、「忘年会」さらには、「新年会」等が多発し、懐かしい友人達と会う機会が1年の内で最も多い季節だからでしょう。業務の性質上なかなか連絡は取れませんが、そんな心おきない友人たちと屈託のない話をしながら酒を飲み、鍋をつついていると、忘れていた自分を取り戻し、とても暖かい気持ちになれてしまう、そんな気分になれるのも寒い冬ならではでないでしょうか。

時世でしょうか。終電で酔っ払って寝ているサラリーマンもほとんど見られなくなり、早く帰る人が増えている昨今、連絡の取りやすそうな今年の冬は懐かしい友人達と久しぶりにグラスを傾けて見るのも良いかもしれません。

VOICE OF HARMONY

定年退職のお知らせ

ご苦労さま
ラングストンさん

企画本部海外渉外部のリチャード・M・ラングストン参事が、平成４年10月29日付で定年退職されました。ラングストンさんは、昭和33年10月、当社の前身であるローゼン・エンタープライズに入社され、社長室、海外事業部、企画本部等に所属、貿易業務に携わり、社業の発展に貢献されるとともに、後輩社員の育成に尽力されました。

定年を迎えられ、その功績に心から感謝するとともに、今後は健康に留意され、ますますご活躍されますことをお祈りいたします。

賞状
第三位
(株)セガ・エンタープライゼス殿
貴チームは第六十三回職域団体対抗将棋大会に於いて頭書の成績を得られました
依って茲にその栄誉を賞します
平成四年十月十一日
日本将棋連盟
会長 二上達也

セガ将棋クラブ全国大会で3位入賞!!

9月11日(日)、日本武道館で行われました日本将棋連盟主催、朝日新聞社後援の第63回全国職域団体戦におきまして、当社将棋クラブが参加１２８チーム（５人制）の中で準決勝に進出、見事３位入賞を果たしました。

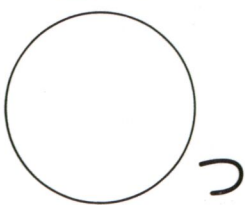
前田種良５段（製造部）、奥田英成４段（法務部）、清水敬博４段（広報企画室）、佐野徹４段（ＡＭ施設）、松田正３段（総務部）、村松達也２段（人事部）、各自が健闘。特に奥田４段の活躍は目ざましく、５連勝と圧倒的な強さを発揮しました。相手チームは官庁関係では労働省、民間企業ではケンウッド等々、官民の強豪を次々と破り、今回の快挙となりました。この度、将棋クラブは本大会に備え、クラブ創設以来、初の合宿をセガ山中保養所で実施いたしましたが、まさにその成果の表われといえます。

11月号 プレゼントクイズ 〆切り11月13日

本社・広報企画室／HARMONY編集事務局宛

サイ太郎とチュー吉が、サイコロ遊びをしています。
サイ太郎が投げたサイコロの目は2。このときの周囲の4つの目(出た目と反対側の目を除く)を合計したら、1、3、4、6で14になりました。
つぎに、チュー吉が投げたサイコロの目は、1でした。このときの周囲の目の合計は、いくつでしょう。

答え

つ

所　　属 ＿＿＿＿＿＿＿＿

氏　　名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

社員コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

クイズの当選者発表　No.112の正解

10月号プレゼントクイズの答え＆正解者
犬＝ウニ　(INUを逆から読むとUNI)
赤＝AKA
音＝OTO
鰊＝NISIN
牛＝ISU

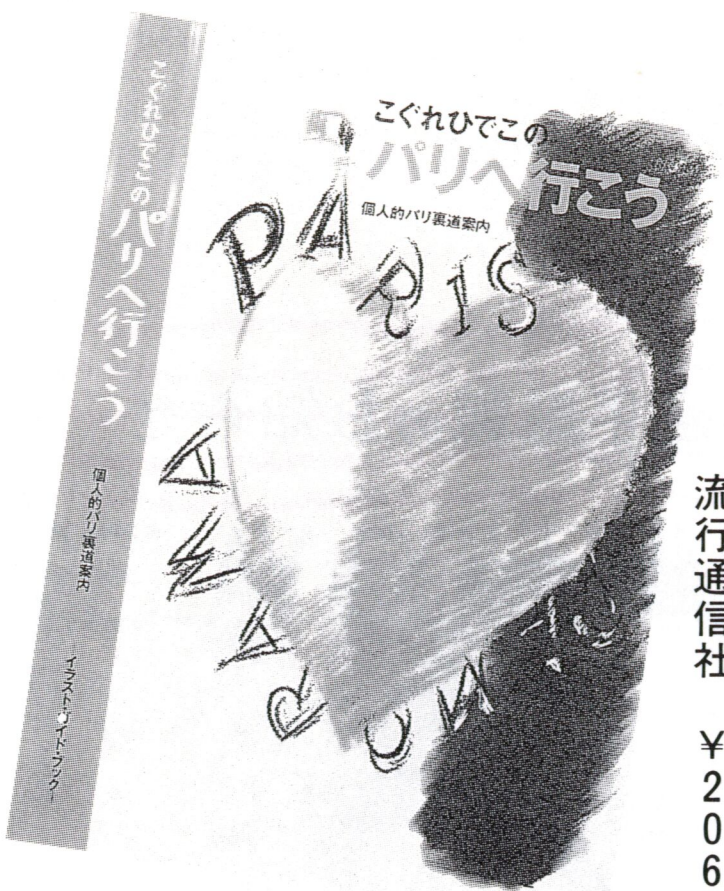
大胡　慶子（経営企画本部国際部）
石井　洋児（AMI研）
柏口　之宏（AM4研）
藤本　　勲（AM5研）
稲生佳代子（佐倉事業所管理）
伊東　　昇（資材センター）
加藤　美紀（総合レジャー開発本部）
阿部　昭大（人事部）
見澤由香理（品質保証本部）
前田　　明（ハードウェア研究開発部）

VOICE OF HARMONY

BOOK

こぐれひでこの
パリへ行こう

こぐれひでこ
流行通信社　￥2060

面白いコト・もの・人に出会えるパリの顔をイラストとエッセイで案内するパリ裏道クルージング・ガイド。ただの観光地・ショッピング街だけでなく、移民街・ビジネス街などパリ歩き20年の彼女だからこそ知る本当のパリの姿。もちろん、ただコースの説明がつらねてあるだけでなく、わかりやすいイラスト・マップや彼女とパリのかかわり（昔の思い出や知人の話）にも触れていて、エッセイとしてもおもしろい。いままでにない一味違うガイドブックとして、おすすめします。

ゾウの時間ネズミの時間

本川　達雄
中公新書　￥660

動物の体の大きさが異なれば、世界は違って見えるし、時間の流れる速さも変化する。つまり、「世界観」が変わってくるわけだ。「私たちの常識の多くは、ヒトという動物がたまたまこんなサイズだったから、そうなっている」にすぎないと著者はいう。本書は、「サイズの生物学」の興味深い紹介であると共に、サイズという観点から人間を相対化して眺めてみようという意欲的な試みである。

表題について述べると、動物の時間は体重の4分の1乗に比例するので、ゾウの時間とネズミの時間では質的に違うということだ。当然、体重の重いゾウのほうが時間の進み具合は遅くなる。

しかしこの法則の「もっともらしい説明を、現在のところわれわれはもっていない」そうだ。サイズの生物学はこれからの学問だという印象を強くした。

部門移転のお知らせ

★このたび9月26日付をもって、AMサービスセンターが大森事業所より川崎事業所へ移転することになりましたので、ここにお知らせいたします。
TEL 044−271−4803　FAX 044−271−4810

★このたび9月30日付をもって、映像部が原宿事務所より東品川事業所へ移転することとなりましたので、ここにお知らせいたします。
TEL 03−5461−8395　FAX 03−5461−8395

VOICE OF HARMONYのコーナーでは、皆さんのエッセイ、イラスト、写真などを募集しています。お気軽にご投稿ください。お待ちしております。

宛先：本社　広報企画室　HARMONY編集事務局
担当　梅村・寺嶋

お詫びと訂正

10月号のTOPIC NEWSの「佐倉事業所ロボットコンテスト」の記事中におきまして、誤りがありましたので、下記の通り訂正させていただくとともに、お詫び申し上げます。
「賞金総額125万円」→「賞金総額は副賞を含め300万円」
「大会委員長は、佐倉事業所の遊佐理事」→『「SOFT」委員会委員長』

WEDDING

質問項目
1.お二人の出会いは?
2.プロポーズの言葉は?
3.「結婚してよかったな」と感じるのはどんな時?

'92年８月29日挙式

人事部　門倉　弘明
総務部　　　由美子(旧姓　三浦)

1.会社の同期入社
2.妻　ヒ・ミ・ツ!!(結婚しようと何十回も言われたような気がしますけど……)
3.夫　遊びに行って、帰る場所が一緒になったこと。
　妻　どんな料理を作っても、彼がおいしいと言ってくれるとき。

'92年６月16日挙式

ＡＭ施設堺営業所　森下　幸信
　　　　　　　　　　　　以久子

1.今は亡き、新斉橋ニュー光
2.“セガ”のために「コ○ミ」をやめてくれ。
3.夫　食事を作る後姿をながめるとき。
　妻　「帰るコール」が、かかってきたとき。

'92年９月13日挙式

ＡＭ施設事業本部サービス品質保証部
　　　　　　　　　　細野三千穂
研究開発部開発管理　　初美(旧姓　山下)

1.同じ職場だったので
2.「結婚しようか」
3.夫　身の回りの世話をしてくれること。
　妻　いつも一緒にいれること。

'92年９月６日挙式

総務部　桜内　延近
　　　　　　　英子

1.ある日突然。
2.う～ん、どうしても思い出せない(そんな昔のことは忘れました)。
3.油壺の森の中にある家に灯がともっているときかな。

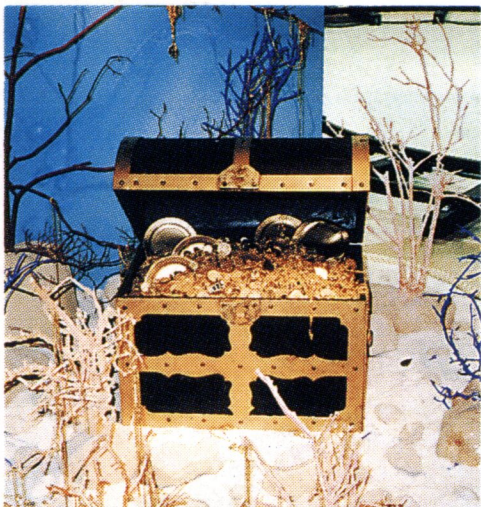
明るい店内

Around the AM

アスティ館外観

セガソニック
ボールプール

マジカルトレインの宝の国

セガワールド 本牧アスティー 8月21日オープン

誰もが一度は聞いたことのあるマイカル本牧の隣に建つ「ASTY館」は、JR東海が鉄道から離れた市街地で初めて展開する事業で、遊び心をテーマに1Fに日本初の出店となるディズニーストア、そしてB1Fにセガワールドがあります。都内のヤングアダルト向けのお店と特に違う点は風営法の許可の必要のない、セガAM施設初の子供たちのためだけのお店だというところ。3～7歳が中心年齢層で体感シミュレーション以外のビデオゲームでした。内装は柱を木の幹にしたり、壁を岩の模様にしたり、店内を禁煙にしたりと雰囲気作りにも力を入れているのが印象的です。新製品の「セガ・ソニック・ボールプール」も設置してあり、何から何までもが子供のための遊び場となっています。店内にはアメニティーコーナーも設置してあり、お昼時間になるとお弁当をもったお母さんと子供たちが集まり、にぎわうようです。

岡田店長のコメント

「機械で楽しむだけでなく、スタッフとお客様が触れあうことで親密感と明るさを感じてもらえる店作りを目指しています。また四季に応じて店内の雰囲気を変えていきたいと思っています。お子様が中心なので安全第一を心掛けています。みなさん一度は遊びに来てください。」

ソニックのマジカルトレイン

店舗概要
所在地：横浜市中区本牧原15-2 ASTY館B1F
使用面積：825㎡
オープン日：1992年8月21日
スタッフ数：社員2名
アルバイト数：7名
店長：岡田洋一
サブ・マネージャー：黒澤朱穂
マシン設置台数：48台
店舗スローガン：夢を見るよりもおもしろい。ファミリーエンターテイメント宣言／
売上目標：月商1,700万円

スタッフの皆さん

SEGA HARMONY No.113
発行日　1992年11月1日
発　行　東京都大田区羽田1－2－12　㈱セガ・エンタープライゼス
〈広報企画室〉編集・企画　梅村宗宏・寺嶋リカ